

# BALLERMANN WEST

## SCHUSSWAFFEN IM WESTERN-LIVE

Wer erinnert sich nicht mit etwas Wehmut an die Cowboy- und Indianerspiele der Kindheit? Kein Wunder, dass auch der Wilde Westen mittlerweile zum Thema zahlreicher Live-Rollenspiele wurde. Allerdings gehören Revolver und Winchester zum Western wie Pferd und Cowboyhut. Wie also die Herausforderung lösen, die Ballermänner des Westens spielbar zu machen?

Fast alle Western-Orgas stützen sich bei Schusswaffen auf Regeln aus dem Western-Regelwerk der Wild West Live Orga (Download unter [www.wildwestlive.de](http://www.wildwestlive.de), Stichwort „Spielwissen“). Diese ermöglichen den Einsatz fast aller Feuerwaffen des 19. Jahrhunderts, von der einschüssigen Bürgerkriegsmuskete über den Trommelrevolver bis zur Gatling-Kanone.

Nur am Rande sei bemerkt: Western-Live ist keine Veranstaltung à la Paintball. Im Vordergrund steht das Rollenspiel. Wem es ausschließlich ums Ballern geht, der ist woanders besser aufgehoben.

### BALLERN OHNE BLAUE BOHNEN

Der Grundgedanke der Regeln im Western-Live: Schießen funktioniert ähnlich wie die Magie auf Fantasy-Cons. Es müssen keine „blauen Bohnen“ fliegen, sondern das Knallen eines Schusses gilt als geschossen. Das Opfer muss die Wirkung passend ausspielen. Unter anderem ist man dadurch nicht auf spezielle Projektilwaffen festgelegt. Jede Schusswaffe, die „Peng“ macht und zum Wilden Westen passt, ist fürs Spiel geeignet.

Die meisten Spieler nutzen Spielzeugwaffen und Karnevalsmunition. Beides bekommt man im nächsten Spielwarenladen. Die Munition – Fachsprache: *Amorces* – gibt es in Form von Ringen, Streifen oder Einzelschüssen.

Wem Spielzeugwaffen nicht gefallen oder wem sie zu klein sind, der kann zu Deko-Waffen greifen. Das sind nicht schussfähige, vorbildgetreue Nachbauten historischer Waffen. Trommeltransport, Repetieren, Hahn spannen und Abzug funktionieren in der Regel wie beim Vorbild. Nach kurzer Bastelei können deshalb auch solche Deko-Waffen Karnevalsmunition verfeuern.



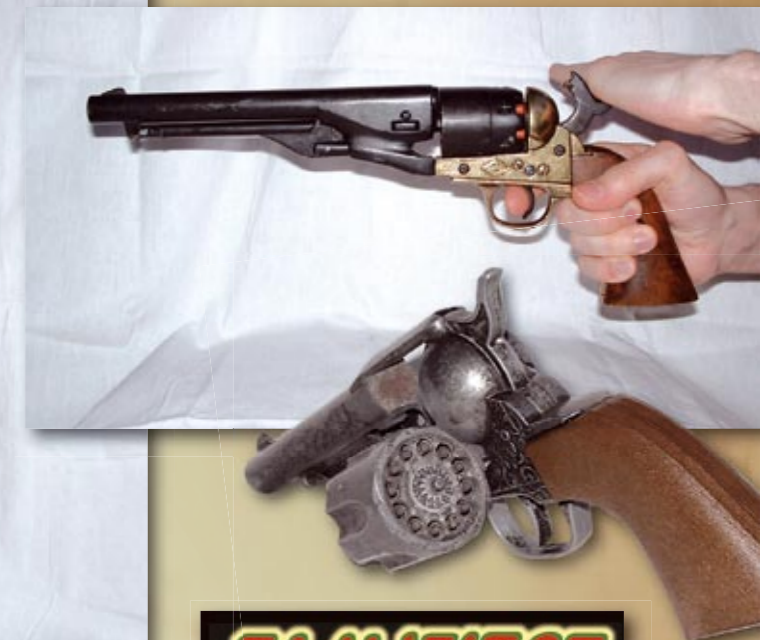
### „MEIN EVANGELIUM IST BLEI ...“

Das Spiel mit Colt & Co. funktioniert sehr gut, wenn Spieler und NSCs die grundlegenden Regeln kennen und beherzigen. Dann sind selbst schießfreudige Italowestern-Helden möglich, deren oberstes Gebot das Bleiverteilen ist. Wichtigste Regel: Der Beschossene muss mitbekommen, dass er beschossen wird. Der Angreifer sollte also offen von vorne angreifen oder sich ansonsten kurz bemerkbar machen.

Gestorben wird nur in Ausnahmefällen. Wer getroffen ist, geht zu Boden und muss danach von einem Doc versorgt werden. Nach einer Stunde Ruhe ist er wieder voll einsatzfähig. Gespielt werden im Wesentlichen folgende Grundmuster:

#### Niederschießen

Ein Spieler zielt mit seinem Revolver oder Gewehr auf sein Gegenüber und drückt ab. Der Schuss fällt, und der unvorbereitete Gegner geht zu Boden. Ausnahme: Der Gegner zieht praktisch gleichzeitig und schießt direkt zurück. Dann befinden die beiden sich im Gefecht.



#### Das Gefecht

Zwei oder mehr Spieler beschießen sich gegenseitig. Beide Parteien versuchen, an ihre Gegner heranzukommen und sie sauber niederzuschießen. Gute Deckung und taktisch geschicktes Vorgehen entscheiden über den Erfolg.

Bei großen Gruppen kann die Spielleitung den Spielern und NSCs unauffällig Schaden ansagen (z.B. „Du bist gerade am Arm getroffen worden“).

#### Das Duell

Mit einem drohenden „Hier ist nicht genug Platz für uns beide“ fordert Cowboy Mike einen Fremden zum Duell. Hier kann und soll nur einer gewinnen. Ein regel-



technischer Trick vermeidet Diskussionen darüber, wer schneller war: Auf die Munitionsringe werden zufällig „Nieten“ aufgebracht. Auf einen 12er Ring kommen dabei vier Blindgänger, auf einen Sechschüssler zwei. Die Duellanten schießen abwechselnd. Anhand der Nieten können die Spieler ermitteln, wer der Verlierer ist (wer zuerst zwei Nieten hatte o.ä.).

### VIER NIETEN FÜR EIN HALLELUJA

Das WWL Western-Regelwerk sieht ursprünglich vor, dass Munition grundsätzlich immer mit Nieten präpariert ist, ein 12er Ring typischerweise mit vier Nieten. Dadurch kann z.B. auch das Niederschießen misslingen, und im Gefecht scheidet man nach Niete Nr. X aus. In der Praxis hat sich gezeigt, dass das Spiel aber auch ohne Nieten stimmig bleibt. Jedenfalls so lange, wie sich Spieler und NSCs nicht für kugelfest halten und die Ärzte Spaß daran haben, Angeschossene wieder stilvoll zusammenzuflicken. Dabei ist den Western-Orgas und -spielern klar: Das Regelsystem ist nicht perfekt – aber spielbar.

Autor: Michael Bister

Fotos: Ute Neugebauer, Ralf Pappers

**FAM WEST**  
ZELTE ZELTE ZELTE  
TOP QUALITÄT  
ZUM FAIREN PREIS

**NEU!** ARTUS

MERLIN  
Speichenradzelte

LANDSKNECHT  
Standardmodell

PANTHEON  
Kuppelzelte mit Rauchöffnung

AVALON Ringzelte

MEROLO  
NEU!

NORMANN

FAM WEST GmbH  
Rannetsreit 3 1/3, D-94535 Eging am See  
Mobil: +49 (0)172 - 7633376  
Tel.: +49 (0)8544 - 9180878  
Fax: +49 (0)8544 - 9180870  
E-mail: [famwest@naturzelte.de](mailto:famwest@naturzelte.de)  
**www.naturzelte.de**